

# รายงานผลการใช้วัตกรรมการศึกษา

“Al Dhamma Quest” เกมสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา  
เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพุทธิโสภณ  
ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568



นางสาวอรุณพร วรรณมณี  
ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

โรงเรียนพุทธิโสภณ  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา  
เชียงใหม่ เขต 1

## คำนำ

ในยุคสมัยที่เทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามามีบทบาทสำคัญ การปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมให้กับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 จึงต้องปรับเปลี่ยนให้มีความน่าสนใจและทันสมัย "AI Dhamma Quest" เป็นนวัตกรรมการเรียนรู้ที่นำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์มาสร้างสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นผู้สำรวจพฤติกรรมตามหลักโอวาท 3 และ เบญจศีล ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญในวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม

กระบวนการเรียนรู้นี้มุ่งเน้นการพัฒนาเชิงรุกผ่านโครงสร้าง GPAS 5 Steps เริ่มตั้งแต่การสังเกตพฤติกรรม (Gathering) ไปจนถึงการสรุปเป็นแนวทางปฏิบัติในชีวิตจริง (Processing/Applying) เพื่อให้ผู้เรียนไม่เพียงแต่จดจำหลักธรรมได้ แต่ยังเข้าใจถึงเหตุและผลของการกระทำ เช่น การไม่เบียดเบียนผู้อื่น หรือ การมีจิตสาธารณะ เกมนี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเปลี่ยนบทเรียนนามธรรมให้เห็นภาพชัดเจน เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และบ่มเพาะลักษณะอันพึงประสงค์อย่างยั่งยืนผ่านประสบการณ์ที่สนุกสนานและท้าทาย ข้าพเจ้ามีความคาดหวังว่าสาระสำคัญของนวัตกรรมฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และเป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 นี้ไม่มากนักน้อย

นางสาวอรุณพร วรรณมณี

ตำแหน่งครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ

ผู้จัดทำ

## สารบัญ

เรื่อง	หน้า
คำนำ.....	ก
สารบัญ.....	ข
ชื่อวัดกรรม.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของนวัตกรรม.....	2
วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม.....	5
ขอบเขตการศึกษา.....	5
หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม.....	5
ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม.....	6
กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม.....	15
ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้หรือพัฒนานวัตกรรม.....	31
การเผยแพร่ นวัตกรรม.....	34
ประโยชน์ของนวัตกรรม.....	35
ภาคผนวก.....	36
ประวัติผู้จัดทำ.....	41

## 1. ชื่อนวัตกรรม

“AI Dhamma Quest” เกมสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพุทธิโศภน ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps

## 2. ความเป็นมาและความสำคัญของการพัฒนานวัตกรรม

ในปัจจุบัน สังคมโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ส่งผลต่อวิถีชีวิตและกระบวนการขัดเกลาทางสังคมของเยาวชน โดยเฉพาะนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเรียนรู้และจดจำพฤติกรรมรอบตัว อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในรายวิชาสังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาระพุทธศาสนา มักประสบปัญหาในเรื่องของเนื้อหาที่มีความเป็นนามธรรมสูง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกว่าเป็นเรื่องไกลตัวและน่าเบื่อ การสอนแบบบรรยายเพียงอย่างเดียวจึงไม่เพียงพอที่จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างลึกซึ้งถึงคุณค่าของหลักธรรม และการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ โดยเฉพาะในมาตรฐาน ส 1.1 ที่ระบุถึงการรู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสดา และหลักธรรมของพระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของพลเมืองไทย

จากมาตรฐานการเรียนรู้ ส 1.1 ป.3/4 ที่กำหนดให้ผู้เรียนแสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามหลักธรรมโอวาท 3 ในพระพุทธศาสนา และ ป.3/5 ที่มุ่งเน้นการฝึกสติเบื้องต้นและการนำหลักธรรมไปใช้พัฒนาตนเองและครอบครัว นวัตกรรม "AI Dhamma Quest" จึงถูกพัฒนาขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการทลายกำแพงความรู้แบบเดิม โดยเปลี่ยนจากการท่องจำหลักธรรมมาเป็นการ "เผชิญสถานการณ์จำลอง" ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมในชีวิตจริงของเด็กวัยประถม เช่น การปฏิบัติตนต่อสัตว์ การมีจิตสาธารณะในโรงเรียน และการสื่อสารกับเพื่อนอย่างสร้างสรรค์ โดยนำเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้ามามีบทบาทในการวิเคราะห์พฤติกรรมและให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) แบบทันทีที่ทำให้ผู้เรียนเห็นความเชื่อมโยงระหว่าง "การกระทำ" และ "ผลของการกระทำ" ตามหลักกฎแห่งกรรมและโอวาท 3 (การไม่ทำชั่ว การทำความดี และการทำจิตใจให้บริสุทธิ์) ได้อย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งถือเป็นการบูรณาการเทคโนโลยีเข้ากับจริยธรรมศึกษาได้อย่างลงตัว

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning เป็นกระบวนการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในชั้นเรียน สร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนกับผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ โดยมีครูเป็นผู้อำนวยความสะดวก สร้างแรงบันดาลใจ ให้คำปรึกษา ดูแล แนะนำ จัดวิธีการเรียนรู้และแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย สร้างองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจในตนเอง ใช้สติปัญญา คิด วิเคราะห์ สร้างสรรค์ผลงาน มีสมรรถนะสำคัญ มีทักษะวิชาการ ทักษะชีวิต บรรลุเป้าหมายการเรียนรู้ตามระดับช่วงวัย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2562 : 4)

การจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning สามารถสร้างให้เกิดขึ้นได้ทั้งในห้องเรียนและนอกห้องเรียน รวมทั้งสามารถใช้ได้กับนักเรียนทุกระดับ ทั้งการเรียนรู้เป็นรายบุคคล การเรียนรู้แบบกลุ่มเล็ก และการเรียนรู้แบบกลุ่มใหญ่ ตัวอย่างรูปแบบหรือเทคนิค การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้แบบ Active Learning ได้ดี ได้แก่

1. การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด (Think-Pair-Share) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนคิดเกี่ยวกับประเด็นที่กำหนดแต่ละคน ประมาณ 2-3 นาที (Think) จากนั้นให้แลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อนอีกคน 3-5 นาที (Pair) และนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด (Share)
2. การเรียนรู้แบบร่วมมือ (Collaborative learning group) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ทำงานร่วมกับผู้อื่น โดยจัดเป็นกลุ่มๆ ละ 3-6 คน
3. การเรียนรู้แบบทบทวนโดยผู้เรียน (Student-led review sessions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทบทวนความรู้และพิจารณาข้อสงสัยต่าง ๆ ในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ โดยครูจะคอยช่วยเหลือกรณีที่มีปัญหา
4. การเรียนรู้แบบใช้เกม (Games) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเกมเข้าบูรณาการในการเรียนการสอน ซึ่งใช้ได้ทั้งในขั้นการนำเข้าสู่บทเรียน การสอน การมอบหมายงาน และหรือขั้นการประเมินผล
5. การเรียนรู้แบบวิเคราะห์วิดีโอ (Analysis or reactions to videos) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้ดูวิดีโอ 5-20 นาที แล้วให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น หรือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับสิ่งที่ได้ดู อาจโดยวิธีการพูดโต้ตอบกัน การเขียน หรือ การร่วมกันสรุปเป็นรายกลุ่ม
6. การเรียนรู้แบบโต้เถียง (Student debates) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนได้นำเสนอข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์และการเรียนรู้ เพื่อยืนยันแนวคิดของตนเองหรือกลุ่ม
7. การเรียนรู้แบบผู้เรียนสร้างแบบทดสอบ (Student generated exam questions) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนสร้างแบบทดสอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว
8. การเรียนรู้แบบกระบวนการวิจัย (Mini-research proposals or project) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่อิงกระบวนการวิจัย โดยให้ผู้เรียนกำหนดหัวข้อที่ต้องการเรียนรู้ วางแผนการเรียนรู้ เรียนรู้ตามแผน สร้างความรู้หรือสร้างผลงาน และสะท้อนความคิดในสิ่งที่ได้เรียนรู้ หรืออาจเรียกว่าการสอนแบบโครงการ (project-based learning) หรือ การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน (problem-based learning)
9. การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา (Analyze case studies) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้อ่านกรณีตัวอย่างที่ต้องการศึกษา จากนั้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือแนวทางแก้ปัญหาภายในกลุ่ม แล้วนำเสนอความคิดเห็นต่อผู้เรียนทั้งหมด
10. การเรียนรู้แบบการเขียนบันทึก (Keeping journals or logs) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผู้เรียนจดบันทึกเรื่องราวต่าง ๆ ที่ได้พบเห็น หรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน รวมทั้งเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบันทึกที่เขียน
11. การเรียนรู้แบบการเขียนจดหมายข่าว (Write and produce a newsletter) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนร่วมกันผลิตจดหมายข่าว อันประกอบด้วย บทความ ข้อมูลสารสนเทศ ข่าวสาร และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น แล้วแจกจ่ายไปยังบุคคลอื่น ๆ

12. การเรียนรู้แบบแผนผังความคิด (Concept mapping) คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียน ออกแบบแผนผังความคิด เพื่อนำเสนอความคิดรวบยอด และความเชื่อมโยงกันของกรอบความคิด โดยการใช้ เส้นเป็นตัวเชื่อมโยง อาจจัดทำเป็นรายบุคคลหรืองานกลุ่ม แล้วนำเสนอผลงานต่อผู้เรียนอื่น ๆ จากนั้นเปิด โอกาสให้ผู้เรียนคนอื่นได้ซักถามและแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติม (สถาพร พุทธิพิฏกุล, 2558)

กระบวนการสอนแบบ Active Learning ที่มีประสิทธิภาพ มักใช้กระบวนการคิดขั้นสูงเชิงระบบที่ เรียกว่า GPAS 5 Steps ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกให้เป็นไปตามลำดับและครบถ้วน โดย ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนหลัก ดังนี้

#### 1. ขั้นตอนการสังเกตและรวบรวมข้อมูล (G : Gathering)

ขั้นตอนนี้เริ่มต้นเมื่อผู้สอนสร้างสถานการณ์หรือตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ให้เกิด การสังเกตและตั้งข้อสงสัยในปัญหา ผู้เรียนจะต้องสืบค้นและรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลที่หลากหลายและ สอดคล้องกันรอบตัว เพื่อใช้เป็นแนวทางเบื้องต้นในการทำความเข้าใจและนำไปสู่การแก้ไขปัญหาในลำดับ ต่อไป การจัดการเนื้อหาและแหล่งข้อมูลสามารถทำได้ง่ายขึ้นผ่าน LMS / Learning Management System

#### 2. ขั้นตอนการคิดวิเคราะห์และสรุปข้อมูล (P : Processing)

เมื่อได้ข้อมูลมาแล้ว ผู้เรียนจะต้องนำข้อมูลที่รวบรวมได้ มาจัดระเบียบให้เป็นระบบ ซึ่งรวมถึงการจัด กลุ่ม การจำแนก การเปรียบเทียบ และการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของชุดข้อมูล ผู้สอนจะออกแบบกิจกรรมที่ หลากหลายเพื่อให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์ สรุปผล และนำข้อมูลที่ผ่านการประมวลผลนี้ไปใช้ในการวางแผนการ ปฏิบัติงานอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการกำหนด OKR คือ (Objectives and Key Results) ของการเรียนรู้

#### 3. ขั้นตอนการประยุกต์ใช้ความรู้ (A1 : Applying and Constructing Knowledge)

ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการวางแผนและนำความรู้ที่ได้ไปลงมือทำจริง ในระหว่างการลงมือปฏิบัติ อาจ เกิดปัญหาต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสในการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และ การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การประยุกต์ใช้จริงนี้ช่วยให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจากประสบการณ์ ตรง

#### 4. ขั้นตอนการสื่อสารและการนำเสนอ (A2 : Applying Communication Skill)

หลังจากเสร็จสิ้นการลงมือทำ ผู้สอนจะสนับสนุนให้ผู้เรียนสรุปผลความรู้ความเข้าใจที่ได้จากการ วิเคราะห์ สังเคราะห์ และการแก้ปัญหาในเชิงปฏิบัติการอย่างเป็นหลักการ จากนั้น ผู้เรียนจะนำเสนอผลงาน ในรูปแบบที่เหมาะสม เช่น รายงาน การบรรยาย แผนภาพความคิด หรือสื่ออื่น ๆ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความ เข้าใจที่เกิดขึ้น

#### 5. ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (S : Self-regulating)

ผู้สอนให้ผู้เรียนประเมินกระบวนการทำงานของตนเองและเพื่อนร่วมทีม ผู้เรียนจะต้องวิเคราะห์ จุดอ่อนและจุดแข็ง พร้อมทั้งเสนอแนวทางแก้ไขปรับปรุง เพื่อให้การปฏิบัติงานครั้งต่อไปมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ถือเป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาวัตกรรมการนี้ได้เลือกใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ผ่านโครงสร้าง GPAS 5 Steps เพื่อขับเคลื่อนทักษะการคิดขั้นสูงเชิงระบบ เริ่มตั้งแต่ขั้น Gathering ที่ให้ผู้เรียนสังเกตและรวบรวมข้อมูลพฤติกรรมจากสถานการณ์จำลองในเกม ขั้น Processing ที่ใช้ AI ช่วยในการวิเคราะห์เชื่อมโยงพฤติกรรมเข้ากับหลักไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) เพื่อให้เห็นความสำคัญของการควบคุมพฤติกรรมทางกาย วาจา และการฝึกฝนจิตใจ ขั้น Applying 1 และ Applying 2 ที่มุ่งเน้นการลงมือปฏิบัติและวางแผนแก้ปัญหาด้วยหลักธรรม รวมถึงการสื่อสารผลลัพธ์ที่ได้จากการเลือกปฏิบัติผ่านคะแนน "จิตบริสุทธิ์" ในเกม และท้ายที่สุดในขั้น Self-Regulating ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้สรุปบทเรียนและประเมินคุณค่าของการกระทำของตนเอง เพื่อสร้างความตระหนักรู้และเกิดเป็นปณิธานในการทำความดีในชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับหัวใจของไตรสิกขาที่มุ่งเน้นการพัฒนาที่สมบูรณ์ทั้งกาย พฤติกรรม จิตใจ และปัญญา

สรุปได้ว่า "AI Dhamma Quest" ไม่ได้เป็นเพียงเกมเพื่อความสนุกสนานเท่านั้น แต่เป็นนวัตกรรมที่ออกแบบมาเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของหลักสูตรและบริบทของสังคมยุคใหม่ โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีพื้นฐานทางศีลธรรมที่เข้มแข็งผ่านประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตื่นเต้นและท้าทาย การนำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตจริงจึงไม่ใช่เรื่องยากอีกต่อไป เพราะผู้เรียนได้ผ่านการฝึกฝนทักษะการคิดและการตัดสินใจผ่านสถานการณ์จำลองที่ถูกออกแบบมาอย่างเป็นระบบ นวัตกรรมนี้จึงเป็นกุญแจสำคัญในการพัฒนาผู้เรียนให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ พร้อมด้วยความรู้คู่คุณธรรมตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ และเป็นแบบอย่างที่ดีในการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการพัฒนาจิตใจและสังคมอย่างยั่งยืน

### 3. วัตถุประสงค์และเป้าหมายของการพัฒนานวัตกรรม

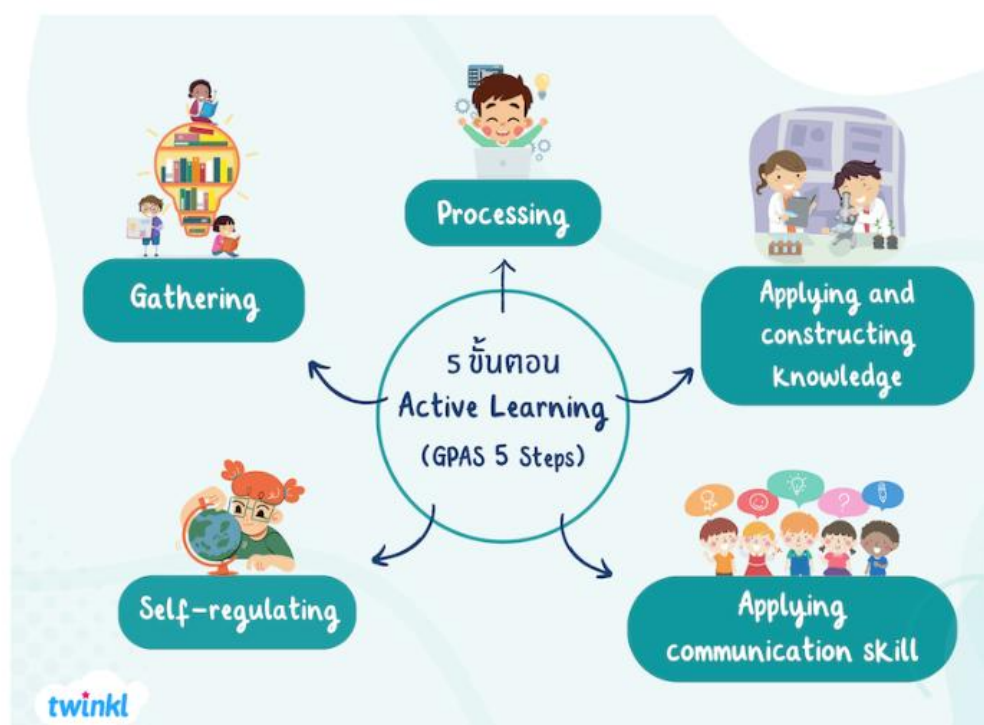
1. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ด้วยการใช้วัตกรรมการจัดการเรียนรู้ “AI Dhamma Quest” เกมสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps
2. เพื่อปลูกฝังคุณธรรม จริยธรรม และการนำหลักธรรมไปใช้ในชีวิตประจำวัน
3. เพื่อสร้างต้นแบบสื่อ AI Game-Based Learning ที่ใช้ได้จริงในรายวิชาสังคมศึกษา

### 4. ขอบเขตการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย      นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 โรงเรียนพุทธิโสภณ จำนวน 35 คน  
 เนื้อหา              รายวิชาสังคมศึกษา              สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม และจริยธรรม  
 ตัวชี้วัด              ส 1.1 ป.3/4, ป.3/5  
 ระยะเวลาดำเนินการ      ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

### 5. หลักการ ทฤษฎี แนวคิดในการพัฒนานวัตกรรม

#### 5 ขั้นตอน Active Learning



**ตัวแปรต้น (นวัตกรรม) :** คือการใช้เกมจำลองสถานการณ์ “AI Dhamma Quest” ซึ่งออกแบบภารกิจให้ครอบคลุมหลัก โอวาท 3 และ ไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) โดยใช้ระบบ AI เป็นผู้ดำเนินเรื่องและวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียนแบบทันที (Real-time Analysis) เพื่อเปลี่ยนหลักธรรมนามธรรมให้เป็นทางเลือกเชิงจริยธรรมที่จับต้องได้

**กระบวนการจัดการเรียนรู้ (GPAS 5 Steps) :** ใช้เป็นกลไกขับเคลื่อนการคิดของผู้เรียนผ่าน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. Gathering : การรวบรวมสถานการณ์ปัญหาจากเกม
2. Processing : การใช้อัลกอริทึมของ AI ช่วยนักเรียนวิเคราะห์ผลกระทบตามกฎหมายแห่งกรรม
3. Applying 1 : การวางแผนตัดสินใจเลือกทางเลือกที่ถูกต้องในด้านต่าง ๆ
4. Applying 2 : การสื่อสารเหตุผลและผลลัพธ์ที่ได้จากการเล่นเกม
5. Self-Regulating : การประเมินตนเองเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในการนำศีลธรรมไปใช้ใน

ชีวิตจริง

**ตัวแปรตาม (ผลลัพธ์การเรียนรู้) :** มุ่งเน้นให้ผู้เรียนชั้น ป.3/2 เกิดความรู้ความเข้าใจในความหมายของไตรสิกขา สามารถปฏิบัติตามหลักเบญจศีล มีสติยับยั้งชั่งใจต่อสิ่งเร้า และมีเจตคติที่ดีในการทำความดีเพื่อส่วนรวมตามเป้าหมายของหลักสูตรแกนกลางฯ อย่างยั่งยืน

## 6. ขั้นตอน วิธีการสร้างหรือพัฒนานวัตกรรม

การสร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ในครั้งนี้มุ่งเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ผ่านกระบวนการ GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาการเรียนรู้เชิงรุกของนักเรียนในรายวิชาสังคมศึกษา เรื่อง ศาสนานำรู้ สู่การเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี โดยได้นำทฤษฎีวงจรมั่ง (PDCA) เป็นกระบวนการเพื่อให้การดำเนินงานพัฒนานวัตกรรมประสบความสำเร็จ 4 ขั้นตอน มีรายละเอียดการดำเนินการ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอน	การปฏิบัติงาน
Plan วางแผน	1. ตรวจสอบและวิเคราะห์สภาพปัญหา
	2. ศึกษาเนื้อหาสาระและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง <ul style="list-style-type: none"> <li>- หลักสูตรแกนกลางการศึกษา</li> <li>- มาตรฐานและตัวชี้วัดรายวิชาสังคมศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 3</li> <li>- ไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) โอวาท 3</li> <li>- AI for Education (Games -Based Learning)</li> </ul>
Do ดำเนินการ	3. ออกแบบนวัตกรรม “AI Dhamma Quest” <ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาสาระที่สอดแทรกในเกม</li> <li>- กติกา วิธีการเล่น</li> </ul>
	4. สร้างนวัตกรรม “AI Dhamma Quest”

ขั้นตอน	การปฏิบัติงาน
	5. สร้างแบบประเมินการหาประสิทธิภาพของ “AI Dhamma Quest” สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 6. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ 7. สร้างแบบทดสอบก่อนและหลังการใช้นวัตกรรม
Check ตรวจสอบ	8. นำนวัตกรรม “AI Dhamma Quest” แบบประเมินประสิทธิภาพของ “AI Dhamma Quest” ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
Act ปรับปรุง	9. นำข้อเสนอแนะมาปรับปรุง แก้ไข พัฒนา และนำนวัตกรรมไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2

## P : Plan

### ขั้นการวางแผนการสร้างนวัตกรรม

#### 1. ตรวจสอบและวิเคราะห์ปัญหา

1. ปัญหาจากตัวผู้เรียน คือ นักเรียนขาดกระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลและคิดอย่างมีวิจารณญาณ ขาดแรงจูงใจในการเรียน ไม่กระตือรือร้นที่จะเรียนรู้

2. ปัญหาจากครูผู้สอน คือ ครูผู้สอนยังคงยึดติดรูปแบบการบรรยายโดยครูเป็นศูนย์กลางที่เน้นการพูดบรรยายถ่ายทอดเนื้อหาสาระมากกว่าสอนในรูปแบบอื่น การสอนด้วยวิธีการแบบนี้ทำให้นักเรียนเป็นฝ่ายรับรู้ (passive learner) ซึ่งจะมีผลให้นักเรียนมีคุณลักษณะที่มีความสามารถในการคิด ประดิษฐ์สร้างสรรค์ผลงานได้น้อย (passive ability) บรรยากาศของการสอนแบบบรรยายนอกจากจะทำให้นักเรียนเกิดความเบื่อหน่าย ขาดความสนใจแล้ว ยังเป็นการปิดกั้นความคิดและสติปัญญาของนักเรียนให้อยู่ในขอบเขตจำกัดและขาดการใช้สื่อนวัตกรรมที่ช่วยเสริมการเรียนรู้ของนักเรียน แต่ถ้าครูผู้สอนได้ศึกษา ค้นหาวิธีการหรือนวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เป็นสำคัญ (active learning) มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ที่ทำให้นักเรียนมีบทบาทในการเรียนรู้มากขึ้น และเป็นฝ่ายลงมือปฏิบัติมากขึ้น (active learner) ก็จะทำให้นักเรียนมีคุณลักษณะ ทักษะการเรียนรู้ ดังนั้น การนำนวัตกรรม “AI Dhamma Quest” เกมสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ จะช่วยกระตุ้นผู้เรียนเพื่อแก้ปัญหาเรื่องวิธีการจัดการเรียนรู้ได้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

3. ปัญหาด้านสื่อการเรียนการสอน คือ สื่อการเรียนการสอนเกี่ยวกับหลักธรรมคำสอนในพระพุทธศาสนาไม่ค่อยหลากหลาย และไม่น่าสนใจ ไม่กระตุ้นนักเรียนให้เกิดความอยากเรียนรู้ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจในผ่านการคิดอย่างมีวิจารณญาณง่ายขึ้น จึงจำเป็นต้องมีการพัฒนานวัตกรรมเพื่อนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ให้เพียงพอเหมาะสมกับสภาพของนักเรียนจึงจะทำให้การจัดการเรียนรู้บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้

## 2. ศึกษาเนื้อหาสาระและแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม สาระที่ 1 ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2560) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.2 ศึกษามาตรฐาน ตัวชี้วัดระหว่างทาง และตัวชี้วัดปลายทาง กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ฉบับปรับปรุง 2566

2.3 เนื้อหาความรู้เกี่ยวกับไตรสิกขา (ศีล สมาธิ ปัญญา) และโอวาท 3

2.4 ศึกษาเกี่ยวกับทฤษฎี AI for Education ในรูปแบบของการจัดการเรียนรู้โดยใช้เกมเป็นฐาน (Game-Based Learning - GBL) เพื่อยกระดับประสบการณ์การเรียนรู้ให้มีความเฉพาะตัวและตอบสนองได้แบบทันท่วงที (Adaptive Learning) โดย AI จะทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยอัจฉริยะที่คอยวิเคราะห์ทักษะและการตัดสินใจของผู้เรียนภายในเกม เพื่อปรับระดับความยากง่ายหรือสร้างสถานการณ์จำลองที่เหมาะสมกับระดับความเข้าใจของนักเรียนรายบุคคล

2.5 ศึกษากระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning ใช้รูปแบบการสอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ (GPAS 5 Steps) : ใช้เป็นกลไกขับเคลื่อนการคิดของผู้เรียนผ่าน 5 ขั้นตอน

# D: Do

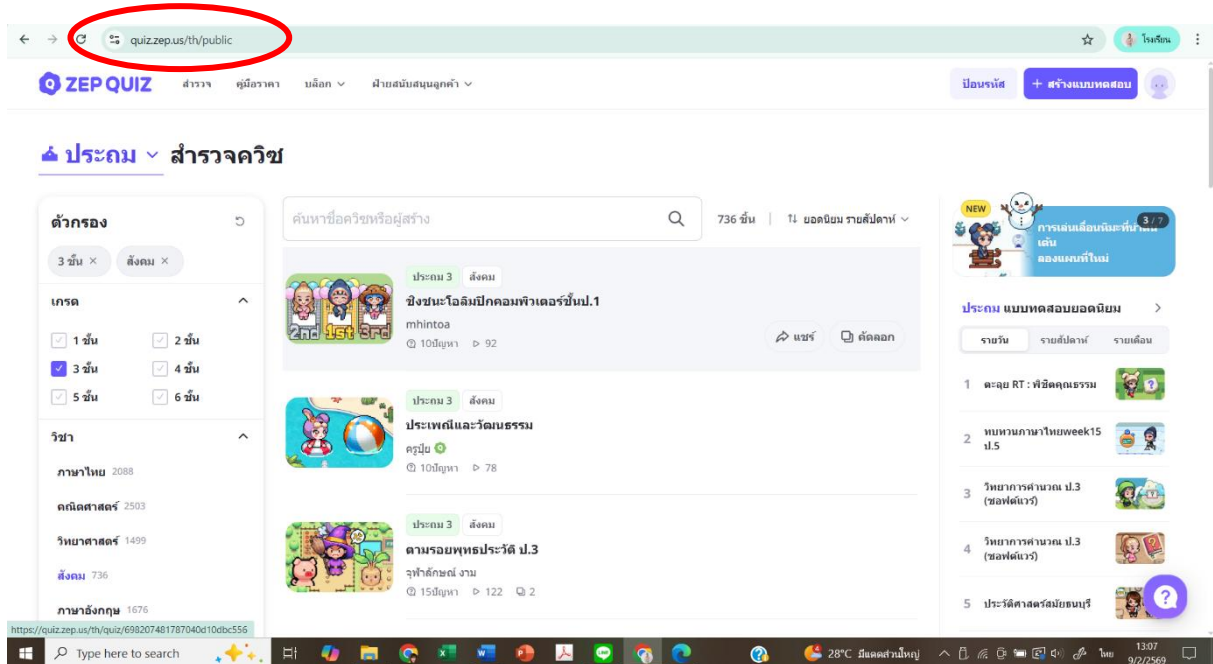
## ขั้นการวางแผนการสร้างนวัตกรรม

### การออกแบบนวัตกรรม

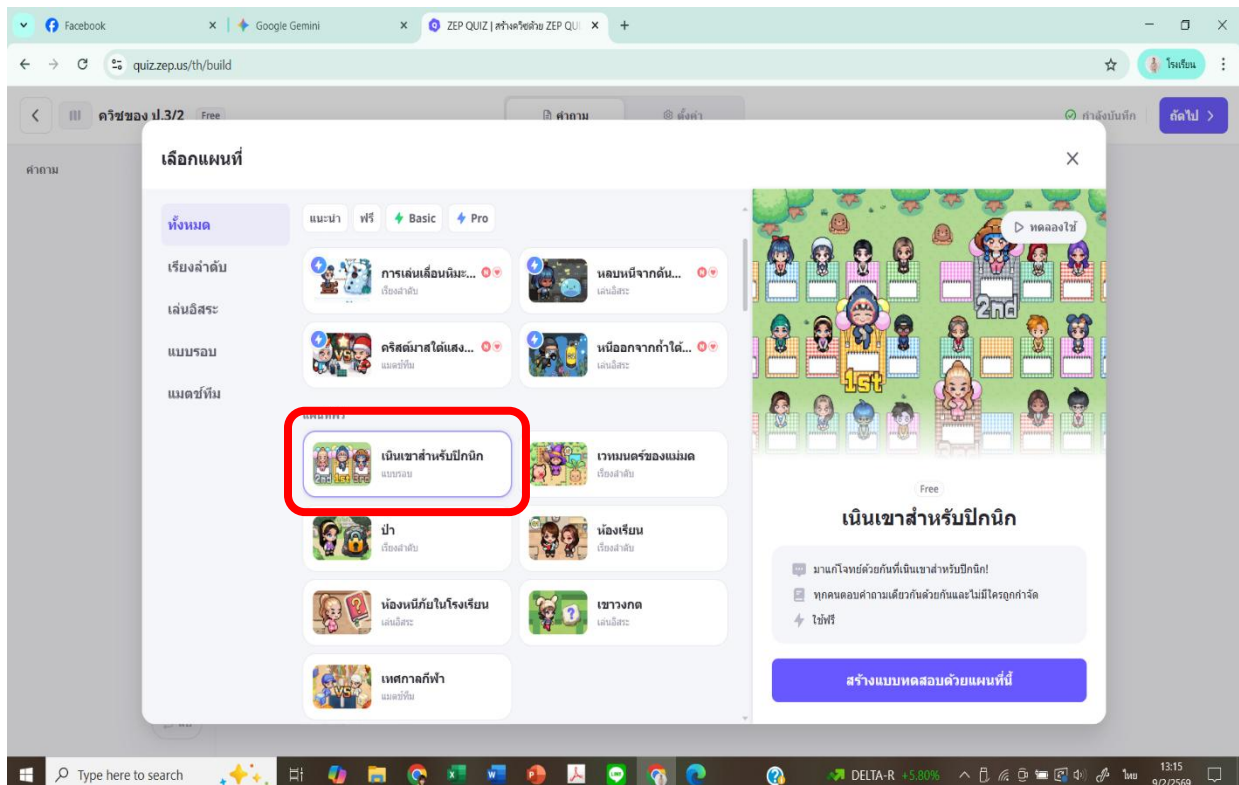
การเลือกรูปแบบการเรียนรู้เป็นนวัตกรรมทางการศึกษาในครั้งนี้ เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสาระการเรียนรู้ ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรม ให้บรรลุตัวชี้วัดปลายทางตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 โดยผู้สอนใช้กระบวนการเรียนรู้ศาสนา ศีลธรรม จริยธรรมร่วมกับกระบวนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก Active Learning รูปแบบการสอนแบบ GPAS 5 Step มาใช้เพื่อให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย อีกทั้งยังมีการสะท้อนคิดการเรียนรู้ที่เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการคิดอย่างมีการวิเคราะห์ (Analysis) ดังนั้นการฝึกสะท้อนคิดอย่างเป็นระบบที่ส่งผลให้มีการปฏิบัติและสามารถบรรลุตามตัวชี้วัด โดยมีการวัดประเมินผลจากการจัดการเรียนรู้ด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย เช่น การประเมินพฤติกรรมรายกลุ่ม การประเมินชิ้นงานรายบุคคล การสังเกตพฤติกรรมรายกลุ่ม การสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล เป็นต้น

## การสร้างนวัตกรรมการเรียน เกม “AI Dhamma Quest”

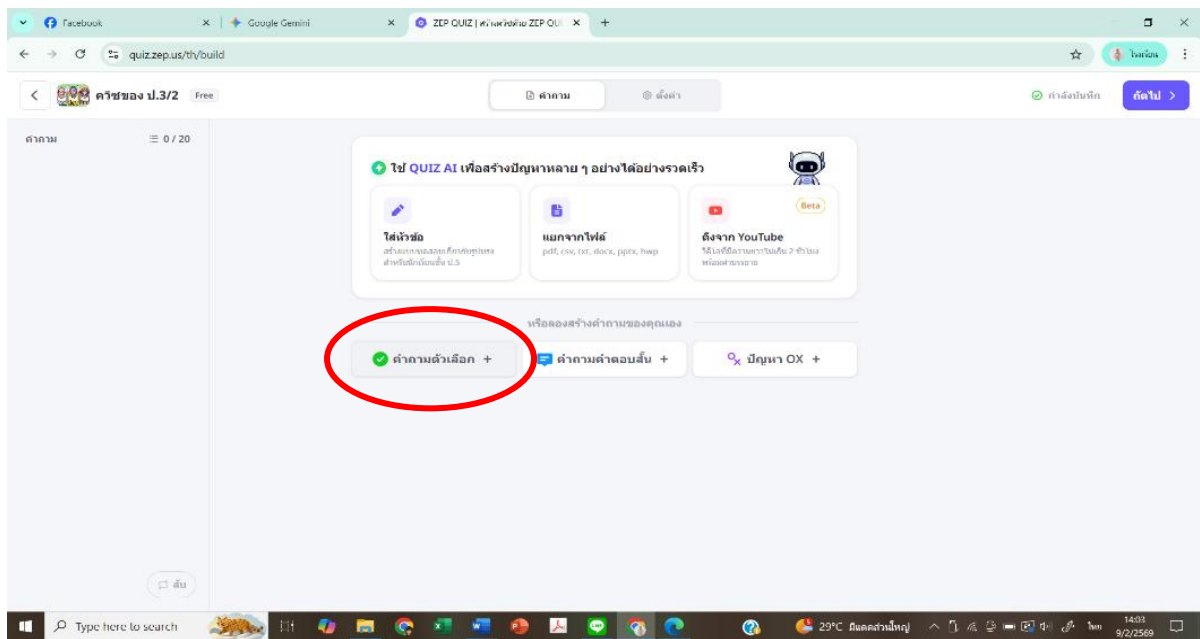
1. เข้าเว็บไซต์ zep quiz เพื่อสร้างเกม ผ่านที่อยู่ <https://quiz.zep.us/th>



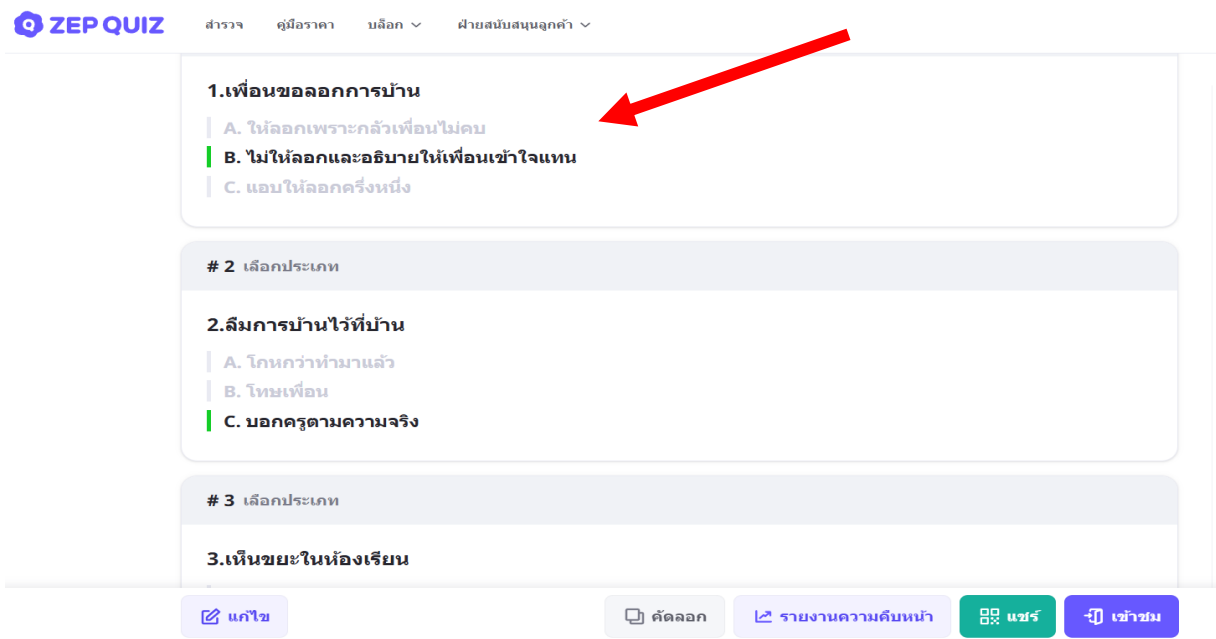
2. สร้างแบบทดสอบ โดยเลือกรูปแบบแผนที่ที่น่าสนใจ คือ แผนที่เนินเขาสำหรับปิกนิก



### 3. คลิกเลือกสร้างคำถามแบบตัวเลือก เพื่อสร้างชุดคำถามตามจำนวนข้อที่กำหนด



### 4. สร้างชุดคำถามพร้อมเฉลยจำนวน 10 ข้อ



### 5. กดแชร์หรือคัดลอกลิงค์เพื่อให้สามารถนำเกมนี้ไปเป็นสื่อการเรียนการสอนต่อไป





การจัดทำแบบการหาประสิทธิภาพ นวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ AI Dhamma Quest โดยการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน

แบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีนวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ AI Dhamma Quest สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2

**คำชี้แจง**

นวัตกรรมเกมเพื่อการเรียนรู้ AI Dhamma Quest สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 ลงความเห็นว่าเป็นไปตามจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนความคิดเห็น ดังต่อไปนี้

- + 1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้อง ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่ารายการนั้นสอดคล้อง ถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้
- 1 เมื่อแน่ใจว่ารายการนั้นไม่สอดคล้อง ไม่มีความถูกต้องเหมาะสมตามจุดประสงค์การเรียนรู้

**จุดประสงค์การเรียนรู้**

- 1.นักเรียนอธิบายหลักธรรม ไตรสิกขาและโอวาท 3 ได้ถูกต้อง (K)
- 2.นักเรียนเลือกพฤติกรรมที่เหมาะสมจากสถานการณ์จำลองได้ถูกต้องตามหลักคุณธรรม (P)
- 3.นักเรียนกระตือรือร้นและสนใจในกิจกรรมการเรียนรู้ (A)

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+ 1	0	-1	
1.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest สอดคล้องกับจุดประสงค์				
2.นวัตกรรม เกม AI Dhamma Quest สอดคล้องหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด และเนื้อหาสาระ				
3.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest เหมาะสมตามวัยของนักเรียน				
4.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest มีความน่าสนใจ				
5.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest มีการระบุวิธีการเล่นและกติกาชัดเจน				
6.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง				
7.นวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความรู้และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ				

**ผู้ประเมิน**

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

## การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม

1. การตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรม โดยผู้เชี่ยวชาญ ข้าพเจ้าได้ดำเนินการหาคุณภาพของ นวัตกรรมทางการศึกษาด้วยการให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพของนวัตกรรมก่อนนำไปใช้จริง จำนวน 3 ท่าน ได้แก่ รองผู้อำนวยการโรงเรียน หัวหน้าฝ่ายบริหารวิชาการ และครูผู้สอนสาขาวิชา สังคมศึกษา วิทยาศาสตร์ ค.ศ.3 โดยมีรายการประเมิน ได้แก่

1. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับหลักสูตร
2. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับธรรมชาติวิชา
3. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน
4. แผนการจัดการเรียนรู้ สอดคล้อง เหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา
5. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมต่อการพัฒนาผู้เรียน
6. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของเนื้อหา
7. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของขนาดตัวอักษร
8. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของการใช้ภาษา
9. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมกับความสนใจของนักเรียน
10. แผนการจัดการเรียนรู้ เหมาะสมของรูปแบบ

ซึ่งผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า นวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์พฤติกรรมที่เหมาะสมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหา และ รูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรงและครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปใช้ได้

2. การนำนวัตกรรมไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง นำนวัตกรรมแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ไปทดลองใช้กับ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/2 กลุ่มทดลอง (จำนวน 15 คน)



3. ประเมินผลการทดลองการใช้นวัตกรรม หลังจากนำแผนนวัตกรรมการเรียนรู้เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม สำหรับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps จำนวน 15 คน ผลประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ปรากฏว่าผลการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับเห็นด้วยมากที่สุด

4. นำผลมาปรับปรุง นำผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 (กลุ่มทดลอง 15 คน) มาวิเคราะห์และปรับปรุงแก้ไข เพื่อพัฒนากระบวนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

5. การนำนวัตกรรมไปใช้ นำนวัตกรรมแผนการเรียนรู้เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรมไปใช้กับนักเรียนระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 3/2 (กลุ่มตัวอย่าง) จำนวน 35 คน

## A: Act

### ประเมินเพื่อดำเนินการปรับปรุง / แก้ไข นำไปใช้

ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้แก้ไขปัญหา โดยฝ่ายบริหารและหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้จะเข้าไปกำกับ ติดตาม อำนวยความสะดวก แก้ไขปัญหา นิเทศการเรียนการสอน ให้ขวัญกำลังใจแก่คณะครูและบุคลากร เพื่อให้การทำงานบรรลุตามวัตถุประสงค์ตามนโยบาย จากหน่วยงานต้นสังกัด โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้จะมีการ PLC ปัญหาร่วมกัน ว่าในแต่ละวันเกิดปัญหาอะไรบ้าง ซึ่งคณะครูในกลุ่มสาระจะร่วมมือกันแก้ไขปัญหา



## แผนภูมิการจัดทำนวัตกรรม



## 7. กระบวนการหาคุณภาพของนวัตกรรม

ข้าพเจ้าได้จัดทำแบบประเมินความสอดคล้องสำหรับผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อนวัตกรรมการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรมรายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่านได้ลงความเห็นว่าคุณภาพนวัตกรรมเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ และสอดคล้องตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่ ซึ่งจากการลงความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน ได้ข้อสรุปดังต่อไปนี้

ข้อที่	คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน	ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)	ประสิทธิภาพ
1. นวัตกรรมสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
2. นวัตกรรม สอดคล้องกับหลักสูตร มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัดและ เนื้อหาสาระ	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
3. นวัตกรรมเหมาะสมตามวัยของนักเรียน	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
4. นวัตกรรม มีความน่าสนใจ	2	0.67	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
5. นวัตกรรม มีการระบุวิธีการเล่นและกติกาชัดเจน	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
6. นวัตกรรม ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง	2	0.67	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้
7. นวัตกรรม ช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความรู้ และทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ	3	1	มีความเที่ยงตรงสามารถนำไปใช้ได้

จากตารางแสดงผลรายการประเมินนวัตกรรมการศึกษา นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ทุกข้อมี ค่า IOC 0.67 ขึ้น ไป อันหมายถึง ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นตรงกันว่า นวัตกรรมการศึกษาเรื่องนี้ มีความเหมาะสม ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบมีความถูกต้องเที่ยงตรง และครอบคลุมวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้สามารถนำไปใช้ได้

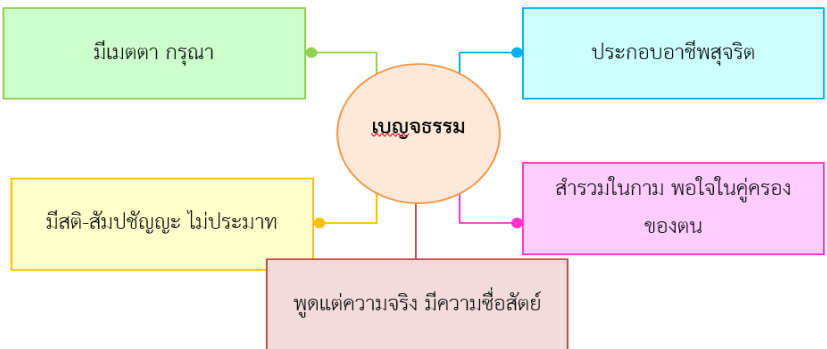
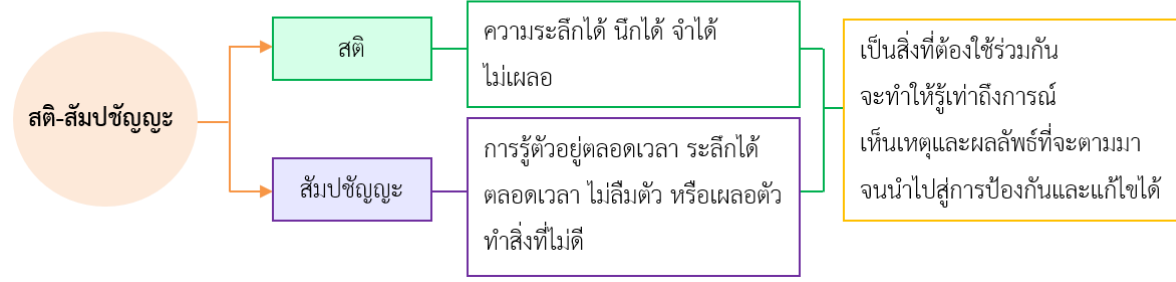

## 8. การนำนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนา / แก้ปัญหา

ข้าพเจ้าได้นำนวัตกรรมการศึกษา คือ การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรมเกม AI Dhamma Quest รายวิชา สังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ต่อหัวหน้าวิชาการหรือผู้ได้รับมอบหมายเพื่ออนุมัติ
2. นำแผนการจัดการเรียนรู้นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – ผจญภัยเลือกพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนทั้งหมด 5 ชั่วโมง มีรายละเอียด ดังนี้

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
ชั่วโมงที่ 1	<p><b>แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง โอวาท 3 : การไม่ทำความชั่ว</b>  <b>ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>นักเรียนร่วมกันอ่านตัวอย่างสถานการณ์เกี่ยวกับเตี้ย จากนั้นร่วมกันสนทนา แล้วตอบคำถาม <div data-bbox="376 450 1331 667" style="border: 1px solid orange; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>เตี้ย เป็นคนเกรง ชอบแกล้งเพื่อน และไม่ตั้งใจเรียน มักจะถูกคุณครูดุเป็นประจำ แต่ก็ยังไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ดีขึ้น วันหนึ่งเตี้ยได้หยิบดินสอลายการ์ตูนของแก้วไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาต และทำดินสอลายการ์ตูนของแก้วหาย แก้วจึงนำเรื่องไปฟ้องคุณครู เตี้ยจึงถูกคุณครูทำโทษและไม่มีเพื่อนคบ</p> </div> <p>จากนั้นอธิบายให้นักเรียนฟังเพิ่มเติมว่า การปฏิบัติตนที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องจะทำให้ถูกตำหนิตีความจากสังคม ดังนั้น ถ้าทุกคนไม่ยอมถูกตำหนิตีความจะต้องปฏิบัติตนให้ถูกต้องทั้งกาย วาจา และใจ โดยน้อมนำหลักธรรมโอวาท 3 มาปรับใช้ในการดำเนินชีวิต</p> </li> <li>นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของหลักธรรมโอวาท 3 โดยการตอบคำถาม</li> <li>นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโอวาท 3 : การไม่ทำความชั่ว จากหนังสือเรียนและแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม</li> </ol> <p><b>ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับโอวาท 3 : การไม่ทำความชั่ว โดยการตอบคำถาม <div data-bbox="469 1128 1251 1435" style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> </li> <li>นักเรียนยกตัวอย่างการปฏิบัติตนที่แสดงถึงการไม่ทำความชั่วมา 1 ตัวอย่าง แล้ววิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ โดยใช้แผนภาพความคิด <div data-bbox="448 1565 1246 1899" style="text-align: center; margin: 10px 0;"> </div> </li> <li>นักเรียนร่วมกันบอกผลดีของการไม่ทำความชั่วมาคนละ 1 ข้อ โดยสรุปคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน</li> </ol>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<div style="text-align: center;"> </div> <p>7. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยการตอบคำถาม</p> <p><b>ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)</b></p> <p>8. นักเรียนแบ่งกลุ่มวาดภาพระบายสีเกี่ยวกับการไม่ทำความชั่วมา 1 ภาพ พร้อมตั้งชื่อภาพและเขียนบรรยายโดยสังเขป</p> <p>9. นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องและความเรียบร้อยของผลงาน หากพบข้อผิดพลาดควรปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง</p> <p>10. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้ การงดเว้นจากการกระทำที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องทั้งกาย วาจา และใจ จะทำให้ตนเองมีความสุข และสังคมเกิดความเป็นระเบียบเรียบร้อย</p> <p><b>ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)</b></p> <p>11. นักเรียนนำเสนอผลงานการวาดภาพระบายสีเกี่ยวกับการไม่ทำความชั่วหน้าชั้นเรียน</p> <p>12. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน</p> <p>13. นักเรียนนำผลงานการวาดภาพของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน พร้อมนำแนวทางการไม่ทำความชั่วไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>14. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกหลังการเรียน ในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร</li> <li>• นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• นักเรียนพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด</li> <li>• นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร</li> </ul> <p>จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคม เกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป</p>
ชั่วโมงที่ 2	<p><b>แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง โอวาท 3 : การทำความดี (1)</b></p> <p><b>ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของการทำความดี โดยการตอบคำถาม</li> <li>2. นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักธรรมที่ส่งเสริมการทำความดี : เบญจธรรม สติ-สัมปชัญญะ สังคหวัตถุ 4 จากหนังสือเรียนและแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม</li> </ol>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p><b>ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)</b></p> <p>3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักธรรมที่ส่งเสริมการทำหน้าที่ โดยการตอบคำถาม เเบบจรกรรม เป็นข้อธรรมหรือการทำหน้าที่ที่ควรปฏิบัติ 5 ประการ</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● สติ-สัมปชัญญะ</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● สังคหวัตถุ 4</li> </ul>  <p>4. นักเรียนยกตัวอย่างเกี่ยวกับการปฏิบัติตนที่สอดคล้องกับหลักเบญจธรรม สติ-สัมปชัญญะ และสังคหวัตถุ 4 มา 1 ตัวอย่าง แล้ววิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ เป็นแผนภาพความคิด</p>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• เบนุจรธรรม                     <div data-bbox="491 277 1326 591"> <p><b>แนวทางการปฏิบัติตน</b></p> <p>ไม่พูดจาโกหก เพื่อเงิน พูดจาไพเราะสุภาพ พูดค่ะ/ครับ ลงท้ายประโยคทุกครั้ง</p> <p><b>ถ้าปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> เป็นที่รักของเพื่อน ๆ และคุณครู เป็นคนสุภาพเรียบร้อย</p> <p><b>ถ้าไม่ปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> ไม่มีใครอยากพูดด้วย และไม่มีใครคบเป็นเพื่อน</p> </div> </li> <li>• สติ-สัมปชัญญะ                     <div data-bbox="475 667 1321 981"> <p><b>แนวทางการปฏิบัติตน</b></p> <p>มีสติเวลาข้ามถนน ไม่ประมาท</p> <p><b>ถ้าปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> เกิดความปลอดภัยในชีวิต และทรัพย์สิน</p> <p><b>ถ้าไม่ปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> เกิดอุบัติเหตุ อาจส่งผลให้เสียชีวิต และทรัพย์สิน</p> </div> </li> <li>• สังคหวัตถุ 4                     <div data-bbox="488 1061 1321 1375"> <p><b>แนวทางการปฏิบัติตน</b></p> <p>เก็บขยะบริเวณต่าง ๆ ของโรงเรียน ไปทิ้งถังขยะ</p> <p><b>ถ้าปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> โรงเรียนจะสะอาด เป็นระเบียบ เรียบร้อย และได้รับค่ายกย่อง ชมเชย</p> <p><b>ถ้าไม่ปฏิบัติ</b> → <b>ผลที่เกิดขึ้น</b> โรงเรียนจะสกปรก ไม่น่าอยู่</p> </div> </li> </ul> <p>5. นักเรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากการศึกษาหลักธรรมการทำความดี : เบนุจรธรรม สติ-สัมปชัญญะ สังคหวัตถุ 4 โดยเสนอประโยชน์ที่ตนได้รับคนละ 1 ข้อ จากนั้นบันทึกคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน</p> <div data-bbox="549 1525 1295 1823"> <pre>                     graph TD                         A(ประโยชน์จากการศึกษาหลักธรรมการทำความดี) --- B(รู้จักดำเนินชีวิตบนความไม่ประมาท)                         A --- C(รู้จักการแบ่งปัน การเสียสละ และทำประโยชน์เพื่อส่วนรวม)                         B --- D(การดำเนินชีวิตมีแต่ความสุข)                         C --- E(ปลอดภัยในการดำเนินชีวิต)                     </pre> </div> <p>6. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยการตอบคำถาม</p>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p><b>ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)</b></p> <p>7. นักเรียนแบ่งกลุ่มวาดภาพพระบายสีเกี่ยวกับการทำความดีที่สอดคล้องกับหลักเบญจธรรมสติ-สัมปชัญญะ หรือสังคหวัตถุ 4 แล้วตอบคำถาม</p> <p>8. นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องและความเรียบร้อยของผลงาน หากพบข้อผิดพลาดควรปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง</p> <p>9. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน</p> <p><b>ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)</b></p> <p>10. นักเรียนนำเสนอผลงานการวาดภาพพระบายสีเกี่ยวกับการทำความดีหน้าชั้นเรียน</p> <p>11. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน</p> <p><b>ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)</b></p> <p>12. นักเรียนนำผลงานการวาดภาพของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศหน้าชั้นเรียน เพื่อเผยแพร่ให้กับผู้อื่นต่อไป</p> <p>13. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกหลังการเรียนรู้ ในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร</li> <li>• นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• นักเรียนพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด</li> <li>• นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร</li> </ul> <p>จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคม เกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป</p>
ชั่วโมงที่ 3	<p><b>แผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง โอวาท 3 : การทำความดี (2)</b></p> <p><b>ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)</b></p> <p>1. นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการใช้หลักธรรมในการดำเนินชีวิต โดยตอบคำถาม</p> <p>2. นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับหลักธรรมที่ส่งเสริมการทำความดี : ฆราวาสธรรม 4 อดละ 3 กตัญญูกตเวทิต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อม มงคล 38 จากหนังสือเรียนและแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม</p> <p><b>ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)</b></p> <p>3. นักเรียนอ่านแถบข้อความเกี่ยวกับหลักธรรมที่ส่งเสริมการทำความดีบนกระดาน</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin: 10px 0;"> <div style="background-color: #f9cb9c; padding: 5px;">ฆราวาสธรรม 4</div> <div style="background-color: #c6efce; padding: 5px;">อดละ 3</div> <div style="background-color: #fff2cc; padding: 5px;">กตัญญูกตเวทิต</div> <div style="background-color: #a2d2ff; padding: 5px;">มงคล 38</div> </div> <p>จากนั้นร่วมกันแสดงความคิดเห็น โดยการตอบคำถาม</p>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p>● ฆราวาสธรรม 4</p> <p>● อัถละ 3</p> <p>● ความกตัญญูกตเวทิต</p> <p>● มงคล 38 ในชั้นนี้จะศึกษา 3 ประการ</p>

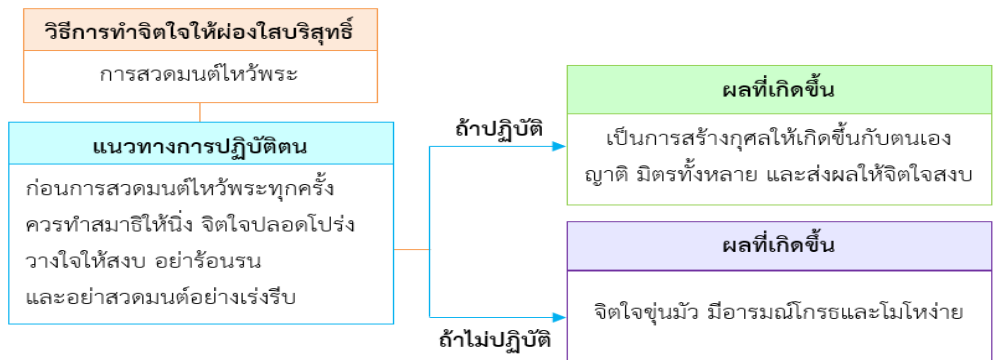
ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p>4. นักเรียนแบ่งกลุ่ม เล่นเกม “เติมคำ” โดยนำตัวอักษรหน้าหลักธรรมที่กำหนดให้มาเติมลงในช่องว่างให้สอดคล้องกับการปฏิบัติตนตามหลักธรรมโอวาท 3 โดยครูเป็นผู้กำหนดเวลาตามความเหมาะสม แล้วร่วมกันเฉลย โดยแต่ละกลุ่มสลับกันตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>5. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติตามหลักธรรมส่งเสริมการทำความดี : ฆราวาสธรรม 4 อิตถะ 3 กตัญญูกตเวทิต่อชุมชนและสิ่งแวดล้อม และมงคล 38 โดยการยกตัวอย่างมา 1 หลักธรรม จากนั้นบันทึกคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิด</p> <p>6. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยการตอบคำถาม</p>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p><b>ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)</b></p> <p>7. นักเรียนเสนอแนวทางการปฏิบัติตนตามหลักธรรม โดยเลือกหลักธรรมโอวาท 3 มา 1 หลักธรรม วิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติ ลงในชิ้นงานที่ 8 เรื่อง หลักธรรมโอวาท 3</p> <p>8. นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องและความเรียบร้อยของชิ้นงาน หากพบข้อผิดพลาดควรปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้อง</p> <p>9. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้ หลักธรรมคำสอนที่เป็นหัวใจสำคัญของพระพุทธศาสนา คือ โอวาท 3 ได้แก่ การไม่ทำความชั่ว การทำความดี และการทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ เมื่อนำมาเป็นแนวทางการปฏิบัติ จะทำให้พบแต่ความสุข และความเจริญในการดำเนินชีวิต</p> <p><b>ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)</b></p> <p>10. นักเรียนนำเสนอชิ้นงานเรื่อง หลักธรรมโอวาท 3 หน้าชั้นเรียน</p> <p>11. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน</p> <p><b>ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)</b></p> <p>12. นักเรียนนำหลักธรรมโอวาท 3 ไปเป็นแนวทางการปฏิบัติในชีวิตประจำวันและแนะนำให้ผู้อื่นปฏิบัติตาม เพื่อให้เกิดความสุขกับตนเองและสังคมต่อไป</p> <p>13. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกหลังการเรียนรู้ ในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร</li> <li>• นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• นักเรียนพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด</li> <li>• นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้นี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร</li> </ul> <p>จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคม เกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการทำงานในครั้งต่อไป</p>
ชั่วโมงที่ 4	<p><b>แผนการเรียนรู้ที่ 4 โอวาท 3 : การทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์</b></p> <p><b>ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)</b></p> <p>1. ครูนำเข้าสู่บทเรียนด้วยการให้นักเรียนนั่งสมาธิ 3-5 นาที (เวลาขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน) จากนั้นร่วมกันสนทนา โดยการตอบคำถาม</p> <p>2. นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโอวาท 3 : การทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ จากหนังสือเรียน และแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม</p> <p><b>ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)</b></p> <p>3. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ โดยการตอบคำถาม โดยบันทึกคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน</p>

ชั่วโมงเรียน **การจัดกิจกรรมการเรียนรู้**



4. นักเรียนยกตัวอย่างวิธีการทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์มา 1 ตัวอย่าง แล้วร่วมกันวิเคราะห์แนวทางการปฏิบัติตนและผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน



5. นักเรียนร่วมกัน เล่นเกม “ใช่หรือไม่” โดยร่วมกันอ่านสถานการณ์การปฏิบัติตนบนกระดานแล้วทำเครื่องหมาย ถ้าไม่ใช่การทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ และทำสัญลักษณ์กตโลก์ ถ้าใช่การทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ ดังตัวอย่าง

- มะเหมี่ยวไม่คิดร้ายต่อผู้อื่น เพราะเห็นว่าเป็นการปฏิบัติที่ไม่ดี (กตโลก์)
- แก้วมีอารมณ์โกรธทุกครั้งเมื่อเพื่อนทำอะไรไม่ถูกใจ ( X )
- โนนัดสวดมนต์ไหว้พระและนั่งสมาธิก่อนนอนทุกวัน เพื่อจะได้นอนหลับฝันดี (กตโลก์)
- อุ่มถูกคุณแม่ดุ จึงไปนั่งสมาธิในห้องพระ เพื่อให้ใจเย็นลง (กตโลก์)
- รถเมล์สวดมนต์ไหว้พระอย่างเร่งรีบ เพราะรีบไปดูการ์ตูน ( X )
- ฟ้าไสยอินตีกับเพื่อนทุกครั้งเมื่อเพื่อนสอบได้ลำดับที่ 1 (กตโลก์)
- เล็กอยากได้ดินสอลายการ์ตูนของเพื่อนและชอบแอบไปหยิบมาใช้เวลาเพื่อนไม่อยู่ ( X )

6. นักเรียนร่วมกันบอกประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการทำจิตใจให้ผ่องใสบริสุทธิ์ โดยบันทึกคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความคิดบนกระดาน



ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p>7. นักเรียนคิดประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่า แล้วสรุปเป็นความคิดรวบยอด โดยการตอบคำถาม</p> <p><b>ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge)</b></p> <p>8. นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 กลุ่ม เพื่อฝึกการทำจิตใจให้สงบใสบริสุทธิ์ โดยจับสลากในหัวข้อที่กำหนดแล้ว ออกมาสาธิตวิธีการปฏิบัติหน้าชั้นเรียน โดยมีเพื่อนและครูผู้สอนคอยตรวจสอบความถูกต้องและให้คะแนน</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● การกล่าวคำบูชาพระรัตนตรัย</li> <li>● การแผ่เมตตา</li> <li>● การนั่งสมาธิ 5 นาที (เวลาขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของครูผู้สอน)</li> </ul> <p>9. นักเรียนร่วมกันสรุปสิ่งที่เข้าใจเป็นความรู้ร่วมกัน ดังนี้</p> <p>การฝึกจิตใจให้สงบใสบริสุทธิ์ สามารถทำได้ด้วยการบริหารจัดการจิตและเจริญปัญญา หรือการฝึกสมาธิให้จิตใจสงบนิ่ง แน่วแน่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งจะทำให้การดำเนินชีวิตของตัวเรามีสติมากขึ้น</p> <p><b>ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill)</b></p> <p>10. นักเรียนสาธิตวิธีการฝึกทำจิตใจให้สงบใสบริสุทธิ์หน้าชั้นเรียน</p> <p>11. นักเรียนร่วมกันอภิปรายสรุปเกี่ยวกับวิธีการทำงานให้เห็นการคิดเชิงระบบและวิธีการทำงานที่มีแบบแผน</p> <p><b>ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating)</b></p> <p>12. นักเรียนนำแนวทางการทำจิตใจให้สงบใสบริสุทธิ์ไปปฏิบัติในชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความสุขแก่ตนเองและผู้อื่นต่อไป</p> <p>13. นักเรียนประเมินตนเอง โดยเขียนแสดงความรู้สึกลหลังการเรียน ในประเด็นต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• สิ่งนี้นักเรียนได้เรียนรู้ในวันนี้คืออะไร</li> <li>• นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• เพื่อนนักเรียนในกลุ่มมีส่วนร่วมกิจกรรมในกลุ่มมากน้อยเพียงใด</li> <li>• นักเรียนพอใจกับการเรียนในวันนี้หรือไม่ เพียงใด</li> <li>• นักเรียนจะนำความรู้ที่ได้วันนี้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเอง ครอบครัว และสังคมทั่วไปได้อย่างไร</li> </ul> <p>จากนั้นแลกเปลี่ยนตรวจสอบขั้นตอนการทำงานทุกขั้นตอนว่าจะเพิ่มคุณค่าไปสู่สังคม เกิดประโยชน์ต่อสังคมให้มากขึ้นกว่าเดิมในขั้นตอนใดบ้าง สำหรับการงานในครั้งต่อไป</p>
ชั่วโมงที่ 5	<p><b>แผนการเรียนรู้ที่ 5 เรื่อง AI Dhamma Quest – สำนวณพฤติกรรมตามหลักธรรม</b></p> <p><b>ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) 10 นาที</b></p> <p>ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับ ศิล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมในวันนี้ โดยให้นักเรียนช่วยกันทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมดี – ไม่ดีในชีวิตประจำวัน ซึ่งครูยกภาพ / สถานการณ์สั้น ๆ ให้สังเกตแล้วถามว่า “เหตุการณ์นี้สัมพันธ์กับศีลข้อใด?” โดยนักเรียนและครูร่วมกันสรุปพฤติกรรม เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการวิเคราะห์บรรยายภาคเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจ มีสมาธิ และเตรียมตัวสำหรับกิจกรรมเกมการศึกษาที่จะเกิดขึ้นในลำดับถัดไป</p>

ชั่วโมงเรียน	การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
	<p><b>ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) 10 นาที</b></p> <p>ครูแจกบัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผลให้แต่ละทีม โดยนักเรียนต้องเติมข้อมูลว่า “เหตุการณ์เข้ากับศีลข้อใด เพราะเหตุใด ผลดีหรือผลเสียคืออะไร” จากนั้นครูนำเหตุการณ์ตัวอย่าง 1 ข้อ มาให้ทุกกลุ่มฝึกวิเคราะห์พร้อมกัน เพื่อซ้อมกระบวนการคิดให้เป็นแนวเดียวกัน นักเรียนร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่ม เพื่อหาคำตอบที่มีเหตุผลและสมเหตุสมผลที่สุด แล้วบันทึกลงบัตรวิเคราะห์ ครูช่วยชี้แนะประเด็นสำคัญ เช่น ความตั้งใจในการกระทำ ผลกระทบต่อเพื่อน และความสอดคล้องกับศีล สมาธิ ปัญญา หรือโอวาท 3 เมื่อวิเคราะห์เสร็จ ครูสรุปหลักคิดสำคัญก่อนเข้าสู่การปฏิบัติจริงในเกม AI</p> <p><b>ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) 25 นาที</b></p> <p>ครูเปิดเกม AI Dhamma Quest (กิจกรรมกลุ่ม) โดยให้นักเรียนเข้าสู่การเล่นแบบเป็นด่าน ๆ จำนวน 10 ด่านเมื่อ AI อ่านสถานการณ์แต่ละด่าน ครูให้เวลาแต่ละทีม ประชุมกัน 20-30 วินาที เพื่อวิเคราะห์และเลือกคำตอบที่ดีที่สุดเมื่อครบเวลา ทุกทีมพร้อมกัน “ซูปายีโหวต A / B / C” เพื่อส่งคำตอบเข้าสู่ระบบ AI หลังการโหวต ครูและนักเรียนจดคะแนนแต่ละทีม ฟังผลเฉลยจาก AI เปรียบเทียบกับคำตอบของทีมตนเองทำกิจกรรม ครูช่วยสรุปความรู้ว่า “เหตุผลใดคือเหตุผลที่ถูกต้องตามศีล สมาธิ ปัญญาและโอวาท 3” และช่วยเสริมพฤติกรรมที่ควรทำในชีวิตจริง</p> <p><b>ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) 10 นาที</b></p> <p>ครูแจกใบงาน “ฉันเลือก...เพราะ...” ซึ่งให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดรายบุคคล โดยเลือกจากสถานการณ์ตัวอย่างทั้ง 10 ด่าน เลือกมาเพียง 1 ด่าน นักเรียนเขียนเหตุผลของตนเองเป็นข้อความสั้น 3-5 บรรทัด อธิบายว่าทำไมจึงเลือกคำตอบเหล่านั้น ให้นักเรียนอาสาแนะนำใบงานหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกการอธิบายความคิดอย่างมั่นใจและสุภาพ เพื่อนในห้องช่วยกันฟัง แสดงความคิดเห็น และให้กำลังใจแก่ผู้ที่นำเสนอ โดยเน้นการรับฟังอย่างสร้างสรรค์ ครูสรุปทักษะการสื่อสารและการให้เหตุผล พร้อมชมเชยนักเรียนที่แสดงความคิดอย่างถูกต้องตาม</p> <p><b>ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating) 5 นาที</b></p> <p>ครูให้นักเรียนประเมินตนเองว่า “วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?” และ “ฉันจะพัฒนาข้อใดในวันพรุ่งนี้?” นักเรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของตน โดยพูดคุยตัวอย่างจริง 1-2 ข้อที่ทำได้ดีในคาบเรียนนี้หรือในชีวิตประจำวัน ครูชี้ให้เห็นความสำคัญของการนำศีล สมาธิ ปัญญาและโอวาท 3 ไปใช้ เพื่อสร้างความสุขแก่ตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสังคม</p>

### ภาพกิจกรรมกระบวนการจัดการเรียนรู้ตามแผนนวัตกรรม

#### ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering) 10 นาที

ครูทบทวนความรู้เดิมเกี่ยวกับ ศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 เพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่กิจกรรมในวันนี้ โดยให้นักเรียนช่วยกันทบทวนความรู้เดิมที่เกี่ยวกับพฤติกรรมดี - ไม่ดีในชีวิตประจำวัน ซึ่งครูยกภาพ / สถานการณ์สั้น ๆ ให้สังเกตแล้วถามนำว่า “เหตุการณ์นี้สัมพันธ์กับศีลข้อใด?” โดยนักเรียนและครูร่วมกันสรุปพฤติกรรม เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการวิเคราะห์บรรยากาศชั้นเรียน เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตั้งใจ มีสมาธิ และเตรียมตัวสำหรับกิจกรรมเกมการศึกษาที่จะเกิดขึ้นในลำดับถัดไป



### ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing) 10 นาที

ครูแจกบัตรวิเคราะห์ 3 เหตุผลให้แต่ละทีม โดยนักเรียนต้องเติมข้อมูลว่า “เหตุการณ์เข้ากับศีลข้อใด เพราะเหตุใด ผลดีหรือผลเสียคืออะไร” จากนั้นครูนำเหตุการณ์ตัวอย่าง 1 ข้อ มาให้ทุกกลุ่มฝึกวิเคราะห์พร้อมกัน เพื่อซ้อมกระบวนการคิดให้เป็นแนวเดียวกัน นักเรียนร่วมกันอภิปรายภายในกลุ่ม เพื่อหาคำตอบที่มีเหตุผลและสมเหตุสมผลที่สุด แล้วบันทึกลงบัตรวิเคราะห์ ครูช่วยชี้แนะประเด็นสำคัญ เช่น ความตั้งใจในการกระทำ ผลกระทบต่อเพื่อน และความสอดคล้องกับศีล สมาธิ ปัญญา หรือโอวาท 3 เมื่อวิเคราะห์เสร็จ ครูสรุปหลักคิดสำคัญก่อนเข้าสู่การปฏิบัติจริงในเกม AI



### ขั้นปฏิบัติและสรุปความรู้หลังการปฏิบัติ (Applying and Constructing the Knowledge) 25 นาที

ครูเปิดเกม AI Dhamma Quest (กิจกรรมกลุ่ม) โดยให้นักเรียนเข้าสู่การเล่นแบบเป็นด่าน ๆ จำนวน 10 ด่านเมื่อ AI อ่านสถานการณ์แต่ละด่าน ครูให้เวลาแต่ละทีม ประชุมกัน 20-30 วินาที เพื่อวิเคราะห์และเลือกคำตอบที่ดีที่สุดเมื่อครบเวลา ทุกทีมพร้อมกัน “ชูป้ายโหวต A / B / C” เพื่อส่งคำตอบเข้าสู่ระบบ AI หลังการโหวต ครูและนักเรียนจดคะแนนแต่ละทีม ฟังผลเฉลยจาก AI เปรียบเทียบกับคำตอบของทีมตนเองทำกิจกรรม ครูช่วยสรุปความรู้ว่า “เหตุผลใดคือเหตุผลที่ถูกต้องตามศีล สมาธิ ปัญญาและโอวาท 3” และช่วยเสริมพฤติกรรมที่ควรทำในชีวิตจริง



### ขั้นสื่อสารและนำเสนอ (Applying the Communication Skill) 10 นาที

ครูแจกใบงาน “ฉันเลือก...เพราะ...” ซึ่งให้นักเรียนเขียนสะท้อนคิดรายบุคคล โดยเลือกจากสถานการณ์ตัวอย่างทั้ง 10 ด้าน เลือกมาเพียง 1 ด้าน นักเรียนเขียนเหตุผลของตนเองเป็นข้อความสั้น 3-5 บรรทัด อธิบายว่าทำไมจึงเลือกคำตอบเหล่านั้น ให้นักเรียนอาสาแนะนำใบงานหน้าชั้นเรียน เพื่อฝึกการอธิบายความคิดอย่างมั่นใจและสุภาพ เพื่อนในห้องช่วยกันฟัง แสดงความคิดเห็น และให้กำลังใจแก่ผู้ที่นำเสนอ โดยเน้นการรับฟังอย่างสร้างสรรค์ ครูสรุปทักษะการสื่อสารและการให้เหตุผล พร้อมชมเชยนักเรียนที่แสดงความคิดอย่างถูกต้องตาม



### ขั้นประเมินเพื่อเพิ่มคุณค่าบริการสังคมและจิตสาธารณะ (Self-Regulating) 5 นาที

ครูให้นักเรียนประเมินตนเองว่า “วันนี้ฉันรักษาศีลข้อใดได้บ้าง?” และ “ฉันจะพัฒนาข้อใดในวันพรุ่งนี้?” นักเรียนสะท้อนคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของตน โดยพูดคุยตัวอย่างจริง 1-2 ข้อที่ทำได้ดีในคาบเรียนนี้ หรือในชีวิตประจำวัน ครูชี้ให้เห็นความสำคัญของการนำศีล สมาธิ ปัญญาและโอวาท 3 ไปใช้ เพื่อสร้างความสุขแก่ตนเอง เพื่อน ครอบครัว และสังคม



## 9. ผลที่เกิดขึ้นจากการใช้ / พัฒนานวัตกรรม

ผลการจัดการเรียนรู้เรื่อง AI Dhamma Quest – สํารวจพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชาสังคมศึกษา ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้กระบวนการ GPAS 5 Steps ได้ผลการศึกษาดังนี้

### 1. ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล ตารางที่ 1

#### ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (จำนวนคน)				ระดับคุณภาพ (ร้อยละ)			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1	มีความตั้งใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้	35	0	0	0	100	0.00	0.00	0.00
2	มีส่วนร่วมในการเล่นเกมน AI Dhamma Quest อย่างเหมาะสม	28	4	3	0	80.00	11.43	8.57	0.00
3	แสดงความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม / ช่วยเหลือกัน	30	3	2	0	85.71	8.57	5.71	0.00
4	กล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็นในระหว่างกิจกรรม	29	3	3	0	82.86	8.57	8.57	0.00
5	ตั้งคำถามหรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ระหว่างการเรียนรู้	28	5	2	0	80.00	14.29	5.71	0.00
6	ใช้เหตุผลในการตัดสินใจระหว่างการเล่นเกมน	30	5	0	0	85.71	14.29	0.00	0.00
7	แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหลักธรรมในพระไตรปิฎก	32	3	0	0	91.43	8.57	0.00	0.00
8	ปฏิบัติตามกติกาและคำแนะนำของครูอย่างมีวินัย	35	0	0	0	100	0.00	0.00	0.00
9	ใช้เทคโนโลยี AI ในเกมอย่างเหมาะสมและรับผิดชอบ	32	3	0	0	91.43	8.57	0.00	0.00
10	แสดงความพึงพอใจและสนุกกับการเรียนรู้ในรูปแบบเกม	35	0	0	0	100	0.00	0.00	0.00

จากตารางที่ 1 ผลการสังเกตพฤติกรรมรายบุคคล พบว่าพฤติกรรมทุกด้านของนักเรียน ส่วนใหญ่อยู่ในระดับ ดีมาก โดยปฏิบัติตามกติกาและคำแนะนำของครูอย่างมีวินัย รวมไปถึงแสดงความพึงพอใจและสนุกกับการเรียนรู้ในรูปแบบเกม เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากที่สุดเป็นลำดับที่ 1 คือ ร้อยละ 100 การใช้เทคโนโลยี AI ในการเล่นเกมที่เหมาะสมและรับผิดชอบ และการแสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหลักธรรมในพระไตรปิฎก เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับที่ 2 คือ ร้อยละ 91.43 การแสดงความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม/ช่วยเหลือกัน และการใช้เหตุผลในการตัดสินใจระหว่างการเล่นเกมน เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับที่ 3 คือ ร้อยละ 85.71 ความกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็นในระหว่างกิจกรรม เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มากเป็นลำดับที่ 4 คือ ร้อยละ 82.86 การมีส่วนร่วมในการเล่นเกมน AI Dhamma Quest อย่างเหมาะสม และการตั้งคำถามหรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ระหว่างการเรียนรู้ เป็นพฤติกรรมที่นักเรียนปฏิบัติได้มาก เป็นลำดับ สดท้าย คือ ร้อยละ 80.00

## 2. ผลการประเมินชิ้นงานรายบุคคล ตารางที่ 2

### ผลการประเมินชิ้นงานรายบุคคล

ที่	รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ (จำนวนคน)				ระดับคุณภาพ (ร้อยละ)			
		4	3	2	1	4	3	2	1
1	การเลือกสถานการณ์และความสอดคล้อง	33	2	0	0	94.29	5.71	0.00	0.00
2	การคิดวิเคราะห์เหตุและผล (GPAS)	30	5	0	0	85.71	14.29	0.00	0.00
3	การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร	28	5	2	0	80.00	14.29	5.71	0.00
4	การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง	35	0	0	0	100	0.00	0.00	0.00

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินชิ้นงานรายบุคคล พบว่า การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง เป็นข้อที่มีคุณภาพดีมากที่สุด เป็นลำดับที่ 1 คือ ร้อยละ 100 การเลือกสถานการณ์และความสอดคล้อง เป็นข้อที่มีคุณภาพดีมากที่สุด เป็นลำดับที่ 2 คือ ร้อยละ 94.29 การคิดวิเคราะห์เหตุและผล (GPAS) เป็นข้อที่มีคุณภาพดีมากที่สุดเป็นลำดับที่ 3 คือ ร้อยละ 85.71 และการแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร เป็นข้อที่มีคุณภาพดีมากที่สุดเป็นลำดับสุดท้าย คือ ร้อยละ 80.00

## 3. ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อกิจกรรม ตารางที่ 3

### ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – สำนวญพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ ซึ่งระดับความพึงพอใจ แบ่งเป็น 5 ระดับ คือ ระดับ 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ระดับ 4 หมายถึง พึงพอใจมาก ระดับ 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง ระดับ 2 หมายถึง พอใจน้อย และ ระดับ 1 หมายถึง ไม่พึงพอใจ

ด้านที่	รายการประเมิน	ระดับ					$\bar{X}$	ผลการประเมิน
		5	4	3	2	1		
ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้	1.เนื้อหาที่เรียนรู้ในเกมเข้าใจง่ายและน่าสนใจ	35	0	0	0	0	5.00	พึงพอใจมากที่สุด
	2.เกมช่วยให้เข้าใจเรื่องศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 ได้ชัดเจน	33	2	0	0	0	4.94	พึงพอใจมากที่สุด
	3.กิจกรรมในเกมสอดคล้องกับสิ่งที่เรียนในห้องเรียน	32	2	1	0	0	4.89	พึงพอใจมากที่สุด
	4.เกมช่วยให้จำเนื้อหาได้ดีกว่าการสอนปกติ	30	2	3	0	0	4.77	พึงพอใจมากที่สุด
	5.ได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาระหว่างการเล่นเกม	32	3	0	0	0	4.91	พึงพอใจมากที่สุด
	1.ระบบ AI ตอบคำถามและให้คำแนะนำที่เหมาะสม	31	3	1	0	0	4.86	พึงพอใจมากที่สุด

ด้านที่	รายการประเมิน	ระดับ					$\bar{X}$	ผลการประเมิน
		5	4	3	2	1		
ด้านที่ 2: ด้านเทคโนโลยีและสื่อ AI	2.การใช้งานเกมและสื่อ AI เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน	33	2	0	0	0	4.94	พึงพอใจมากที่สุด
	3.ภาพ สี เสียง และรูปแบบของเกมสวยงาม ดึงดูดความสนใจ	32	3	0	0	0	4.91	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านที่ 3: ด้านคุณธรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้	1.ได้เรียนรู้หลักธรรมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	34	1	0	0	0	4.97	พึงพอใจมากที่สุด
	2.เกมช่วยให้เข้าใจความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา	32	3	0	0	0	4.91	พึงพอใจมากที่สุด
	3.มีความร่วมมือกับเพื่อนในการเล่นเกมนและทำภารกิจ	32	3	0	0	0	4.91	พึงพอใจมากที่สุด
	4.มีความกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้	30	3	2	0	0	4.80	พึงพอใจมากที่สุด
ด้านที่ 4: ด้านความพึงพอใจโดยรวม	1.รู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และอยากเรียนอีก	35	0	0	0	0	5.00	พึงพอใจมากที่สุด
	2.พอใจกับรูปแบบการสอนผ่านนวัตกรรมนี้	33	2	0	0	0	4.94	พึงพอใจมากที่สุด
	3.ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคต	35	0	0	0	0	5.00	พึงพอใจมากที่สุด
รวม		489	29	7	0	0	492	พึงพอใจมากที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจในด้านที่ 1 ด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้ ข้อที่ 1 เนื้อหาที่เรียนรู้ในเกมเข้าใจง่ายและน่าสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2 เกมช่วยให้เข้าใจเรื่องศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 ได้ชัดเจน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 3 กิจกรรมในเกมสอดคล้องกับสิ่งที่เรียนในห้องเรียน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.89 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 4 เกมช่วยให้จำเนื้อหาได้ดีกว่าการสอนปกติ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.77 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 5 ได้ฝึกคิดวิเคราะห์ และแก้ปัญหาระหว่างการเล่นเกม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจในด้านที่ 2 ด้านเทคโนโลยีและสื่อ AI ข้อที่ 1 ระบบ AI ตอบคำถามและให้คำแนะนำได้เหมาะสม มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.86 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2 การใช้งานเกมและสื่อ AI เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 3 ภาพ สี เสียง และรูปแบบของเกมสวยงาม ดึงดูดความสนใจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจในด้านที่ 3 ด้านคุณธรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้ ข้อที่ 1 ได้เรียนรู้หลักธรรมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.97 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2 เกมช่วยให้เข้าใจความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 3 มีความร่วมมือกับเพื่อนในการเล่นเกมนและทำภารกิจ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.91 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 4 มีความกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.80 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด

รายการประเมินความพึงพอใจในด้านที่ 4 ด้านความพึงพอใจโดยรวม ข้อที่ 1 รู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และอยากเรียนอีก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 2 พอใจกับรูปแบบการสอนผ่านนวัตกรรมนี้ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.94 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ข้อที่ 3 ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคต มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 5.00 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด ทั้งนี้ในรายการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ทุกรายการมีผลการประเมินอยู่ใน ระดับพึงพอใจมากที่สุด

## 10. การเผยแพร่นวัตกรรม

### การเผยแพร่สู่สาธารณะ

ผู้สอนได้มีการเผยแพร่นวัตกรรมการศึกษาหลายช่องทาง ทั้งใน Facebook ได้เผยแพร่การใช้ นวัตกรรม ใน Facebook เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เข้ามาสอบถามตลอดจน เพื่อนร่วมวิชาชีพที่สามารถนำแนวทางการใช้รูปแบบการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps ในการจัดการเรียนการสอน ไปประยุกต์ใช้ใน รายวิชาของตนเอง



การสร้าง QR Code แล้วส่งให้นักเรียน เพื่อสแกนเข้าใช้งานในนวัตกรรมเกม AI เพื่อการเรียนรู้



## 11. ประโยชน์ที่ได้รับ


การใช้นวัตกรรมการศึกษา การจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการ GPAS 5 Steps เรื่อง AI Dhamma Quest – สสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรม รายวิชา สังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้เรียนเป็นสำคัญ ทั้งยังก่อให้เกิดประโยชน์ต่อผู้สอนอีกด้วย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. ด้านผู้เรียน ผู้เรียนได้ทำกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย ผ่านกระบวนการ Active learning ทำให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนมากขึ้น เกิดทัศนคติที่ดีต่อการจัดการเรียนรู้ เรื่อง AI Dhamma Quest – สสำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรม และเกิดการพัฒนาทักษะกระบวนการด้านต่าง ๆ อย่างรอบด้าน เช่น ทักษะกระบวนการคิด ทักษะการใช้เทคโนโลยี เป็นต้น

2. ด้านผู้สอน เกิดการพัฒนาตนเองในการหาเทคนิค / วิธีการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เป็นการฝึกฝนตนเอง ให้เข้าใจผู้เรียน และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างแท้จริง ได้ร่วมแบ่งปันไอเดียการสอนกับเพื่อนร่วมวิชาชีพ ทำให้เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกันที่เป็นประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอน เกิดการพัฒนาตนเองในการหาเทคนิค / วิธีการมาใช้ในการจัดการเรียนการสอนอย่างเหมาะสม และตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียน เป็นการฝึกฝนตนเองให้เข้าใจผู้เรียน และยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางการเรียนรู้อย่างแท้จริง

# ภาคผนวก

# ตัวอย่างแผนการจัดการเรียนหน่วยการเรียนรู้ 1 ศาสนาน่ารู้ สู่การเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี

  
แผนการจัดการเรียนรู้ สัปดาห์ที่ 1

รหัสวิชา ส 13101      วิชาศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม      กลุ่มสาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม  
ชั้น ป.3/5      ภาคเรียนที่ 1      ปีการศึกษา 2568      เวลา 1 ชั่วโมง  
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1      เรื่อง ศาสนาน่ารู้ ผู้การเป็นพุทธศาสนิกชนที่ดี  
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 9      เรื่อง ใจกว้าง 3 : การไม่ทำความชั่ว  
วัน เดือน ปี ที่สอน

**มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**  
มาตรฐาน ส 1.1 ผู้และเข้าใจประวัติ ความสำคัญ ศาสนา หลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ และศาสนาอื่น มีศรัทธาถูกต้อง ยึดมั่น และปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่ออยู่ร่วมกับอย่างสันติสุข  
**ตัวชี้วัด**  
ส 1.1 ป.3/5 แสดงความเคารพพระรัตนตรัยและปฏิบัติตามหลักธรรมใจกว้าง 3 ในพระพุทธศาสนาหรือหลักธรรมของศาสนาที่ตนนับถือตามที่กำหนด

**สาระการเรียนรู้**  
ใจกว้าง 3 : การไม่ทำความชั่ว

**จุดประสงค์การเรียนรู้**  
ด้านความรู้ ( Knowledge )  
อธิบายความหมายและความสำคัญของใจกว้าง 3  
ด้านทักษะกระบวนการ ( Process )  
วิเคราะห์หลักธรรมที่เกี่ยวข้องกับการไม่ทำความชั่ว  
ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ( Attitude/Attribute )  
เห็นความสำคัญของการไม่ทำกรรมใจกว้าง 3 การไม่ทำความชั่วไปในชีวิตประจำวัน

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**  
 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์       อยู่อย่างพอเพียง       ซื่อสัตย์สุจริต       มุ่งมั่นในการทำงาน  
 มีวินัย       รักความเป็นไทย       ไม่เินเรียน       มีจิตสาธารณะ

**คุณลักษณะของผู้เรียน ตามหลักสูตรโรงเรียนบวรราชสาธิต**  
 เป็นเลขาวิชาการ       สื่อสารอย่างเหมาะสม       ดำเนินทางความดี  
 ผลิตงานอย่างสร้างสรรค์       ร่วมกันรับผิดชอบต่อสังคมโลก

**ใบเรียน**

ตัวชี้วัดที่ 4.2 แสดงความรู้จักแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ ที่ภายในและภายนอกโรงเรียนด้วยการสื่อใช้สื่ออย่างเหมาะสม บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปเนื้อหาของความรู้และสามารถนำไปใช้ในชิวิตประจำวันได้

พฤติกรรมบ่งชี้	ดีเยี่ยม (3)	ดี (2)	ผ่าน (1)	ไม่ผ่าน (0)
4.2.1 ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยีต่าง ๆ แหล่งเรียนรู้ ที่ภายในและภายนอกโรงเรียน และสื่อที่สื่อถึงตัวอย่างเหมาะสม	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ที่มี การบันทึกความรู้และบันทึกความรู้ที่อ่าน	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี แหล่งเรียนรู้ที่มี การบันทึกความรู้	ศึกษาค้นคว้าหาความรู้จากหนังสือ เอกสาร สิ่งพิมพ์ สื่อเทคโนโลยี หรือจากแหล่งเรียนรู้อื่น	ไม่ศึกษาค้นคว้าหาความรู้
4.2.2 บันทึกความรู้ วิเคราะห์ สรุปผลจากสิ่งที่เรียนรู้รูปแบบองค์ความรู้				
4.2.3 แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ และนำไปใช้ในชิวิตประจำวัน				

คะแนน 3 หมายถึง ดีเยี่ยม      คะแนน 2 หมายถึง ดี  
คะแนน 1 หมายถึง ผ่าน      คะแนน 0 หมายถึง ไม่ผ่าน  
เกณฑ์การผ่าน ระดับผ่าน ขึ้นไป

**กิจกรรมการเรียนรู้**  
ขั้นสังเกต รวบรวมข้อมูล (Gathering)

- นักเรียนร่วมกันอ่านตัวอย่างสถานการณ์เกี่ยวกับ จากนั้นร่วมกันสนทนา แล้วตอบคำถาม ดังนี้
 

เคื่ เป็นคนเกเร ชอบแกล้งเพื่อน และไม่ตั้งใจเรียน มักจะถูกคุณครูลงโทษประจำ แต่ก็ไม่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมให้ดีขึ้น วันหนึ่งได้ยืมดินสอจากเพื่อนของแม่ไปใช้ โดยไม่ได้ขออนุญาต และทำดินสอหลายกัรของเพื่อนหาย แล้วจึงนำเรื่องไปฟ้องคุณครู เคื่จึงถูกคุณครูทำโทษและไม่มีเพื่อนเล่น

  - จากสถานการณ์ เคื่เป็นอย่างไร (มีนิสัยเกเร ชอบแกล้งเพื่อน และไม่ตั้งใจเรียน )
  - การปฏิบัติของเคื่ถูกต้องหรือไม่ (ไม่ถูกต้อง เพราะเป็นการกระทำที่ไม่ดี)
  - เพราะเหตุใดเคื่จึงถูกคุณครูทำโทษ (เพราะเคื่ยืมดินสอจากเพื่อนของเพื่อนไปโดยไม่ได้รับอนุญาต และทำดินสอของเพื่อนหาย)

- นักเรียนเคยปฏิบัติตนเหมือนกับเคื่หรือไม่ (ตัวอย่างคำตอบ ไม่เคย)
- นักเรียนคิดว่าภาระหน้าที่ที่ต้องปฏิบัติตนอย่างไร (ตัวอย่างคำตอบ ต้องไม่เอาของเพื่อนไปใช้ โดยไม่ได้รับอนุญาต และตั้งใจเรียน ไม่เกเร) จากนั้นอธิบายให้นักเรียนฟังเพิ่มเติมว่า การปฏิบัติตนที่ไม่ดี ไม่ถูกต้องจะทำให้ถูกตำหนิติเตียนจากสังคม ดังนั้น ถ้าทุกคนไม่เอาของเพื่อนไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต และไม่ตั้งใจเรียน จะทำให้เพื่อนไม่เอาของเพื่อนไปใช้โดยไม่ได้รับอนุญาต
- นักเรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของใจกว้าง 3 โดยตอบคำถาม ดังนี้
  - หลักธรรมใจกว้าง 3 คืออะไร (ตัวอย่างคำตอบ เป็นหลักคำสอนที่สำคัญ ซึ่งถือว่าเป็นหัวใจของพระพุทธศาสนา)
  - หลักธรรมใจกว้าง 3 สอนในเรื่องใด (การไม่ทำความชั่ว การทำความดี และการตั้งใจให้พ่อแม่มีความสุข)
- นักเรียนศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับใจกว้าง 3 การไม่ทำความชั่ว จากหนังสือเรียนและแหล่งการเรียนรู้อื่น ๆ เพิ่มเติม

**ขั้นคิดวิเคราะห์และสรุปความรู้ (Processing)**

- นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับใจกว้าง 3 การไม่ทำความชั่ว โดยตอบคำถาม ดังนี้
  - การไม่ทำความชั่วหมายความว่าอย่างไร (ตัวอย่างคำตอบ การละเว้นจากการกระทำในสิ่งที่ไม่ดี ไม่ถูกต้อง ทั้งกาย วาจา และใจ)
  - หลักธรรมที่เกี่ยวข้องกับการไม่ทำความชั่วคือหลักธรรมใด (หลักบุญคุณ)
  - หลักบุญคุณซึ่งเป็นหลักธรรมที่เกี่ยวข้องกับการไม่ทำความชั่วอย่างไร โดยบันทึกคำตอบของนักเรียนเป็นแผนภาพความสัมพันธ์ตาม ดังตัวอย่าง



- นักเรียนควรตัวอย่างการปฏิบัติตนในสิ่งที่ไม่ทำความชั่วมา 1 ตัวอย่าง แล้ววิเคราะห์ผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติและไม่ปฏิบัติ โดยโยงแผนภาพความดี ดังตัวอย่าง

**บันทึกผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**

- ผลการจัดการเรียนรู้
  - ผู้เรียนได้รับความรู้ (K)
  - ผู้เรียนเกิดทักษะกระบวนการ (P)
  - ผู้เรียนมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A)
- ปัญหาอุปสรรค
- แนวทางการแก้ไข

ลงชื่อ \_\_\_\_\_ ผู้สอน  
(นางสาวอรุณพร วรรณณณี)  
ตำแหน่ง ครูชำนาญการพิเศษ

**แบบประเมินพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้**  
**รายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**  
**เรื่อง AI Dhamma Quest – สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา**

ที่	พฤติกรรมที่สังเกต	ระดับ				หมายเหตุ
		1	2	3	4	
1	มีความตั้งใจและกระตือรือร้นในการเรียนรู้					
2	มีส่วนร่วมในการเล่นเกมน AI Dhamma Quest อย่างเหมาะสม					
3	แสดงความร่วมมือกับเพื่อนในกลุ่ม / ช่วยเหลือกัน					
4	กล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็นในระหว่างกิจกรรม					
5	ตั้งคำถามหรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ ระหว่างการเรียนรู้					
6	ใช้เหตุผลในการตัดสินใจระหว่างการเล่นเกมน					
7	แสดงพฤติกรรมที่สอดคล้องกับหลักธรรมในพระไตรปิฎก					
8	ปฏิบัติตามกติกาและคำแนะนำของครูอย่างมีวินัย					
9	ใช้เทคโนโลยี AI ในเกมอย่างเหมาะสมและรับผิดชอบ					
10	แสดงความพึงพอใจและสนุกกับการเรียนรู้ในรูปแบบเกม					

**คะแนนตามระดับพฤติกรรม**

ระดับ	ความหมาย
4	แสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอ / ดีมาก
3	แสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง / ดี
2	แสดงพฤติกรรมบางครั้ง / พอใช้
1	แสดงพฤติกรรมน้อยมากหรือไม่แสดงเลย / ควรปรับปรุง

**การให้คะแนนรวม**

รายการ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้
รวมคะแนนพฤติกรรมทั้งหมด (10 รายการ)	40 คะแนน	_____ คะแนน

**สรุปผลระดับพฤติกรรมของผู้เรียน**

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ	คำอธิบาย
36 – 40	ดีมาก	แสดงพฤติกรรม Active Learning อย่างสม่ำเสมอ
31 – 35	ดี	มีส่วนร่วมและแสดงพฤติกรรมบ่อยครั้ง
21 – 30	พอใช้	มีส่วนร่วมบางครั้ง
ต่ำกว่า 20	ควรปรับปรุง	ไม่ค่อยมีส่วนร่วม

แบบประเมินชิ้นงานรายบุคคล  
รายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3  
เรื่อง AI Dhamma Quest – สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	4	3	2	1
1. การเลือกสถานการณ์และความสอดคล้อง				
2. การคิดวิเคราะห์เหตุและผล (GPAS)				
3. การแต่งประโยคเพื่อการสื่อสาร				
4. การนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง				

เกณฑ์การประเมิน คะแนนเต็ม 16 คะแนน

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
คะแนน 13 - 16	4
คะแนน 9 - 12	3
คะแนน 5 - 8	2
คะแนน 1 - 4	1

\*\*\* เกณฑ์การผ่าน ต้องได้ระดับคุณภาพ 2 ขึ้นไป

ลงชื่อ.....

(นางสาวอรุณพร วรรณณี)

ครูผู้สอน / ผู้ประเมิน

**แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนรู้ผ่านนวัตกรรม**  
**รายวิชาสังคมศึกษา ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3**  
**เรื่อง AI Dhamma Quest – สำรวจพฤติกรรมตามหลักธรรมในพระพุทธศาสนา**

\*\*\*\*\*

ชี้แจง แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ด้วยนวัตกรรม  
 ให้ผู้เรียนเลือกเครื่องหมาย √ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของตนเองมากที่สุด

**ระดับคะแนนความพึงพอใจ**

5 = มากที่สุด    4 = มาก    3 = ปานกลาง    2 = น้อย    1 = น้อยที่สุด

ด้านที่	รายการประเมิน	ระดับ				
		5	4	3	2	1
ด้านที่ 1: ด้านเนื้อหาและกระบวนการเรียนรู้	1.เนื้อหาที่เรียนรู้ในเกมน่าสนใจและน่าสนใจ					
	2.เกมช่วยให้เข้าใจเรื่องศีล สมาธิ ปัญญา และโอวาท 3 ได้ชัดเจน					
	3.กิจกรรมในเกมสอดคล้องกับสิ่งที่เรียนในห้องเรียน					
	4.เกมช่วยให้จำเนื้อหาได้ดีกว่าการสอนปกติ					
	5.ได้ฝึกคิด วิเคราะห์ และแก้ปัญหาระหว่างการเล่นเกม					
ด้านที่ 2: ด้านเทคโนโลยีและสื่อ AI	1.ระบบ AI ตอบคำถามและให้คำแนะนำได้เหมาะสม					
	2.การใช้งานเกมและสื่อ AI เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน					
	3.ภาพ สี เสียง และรูปแบบของเกมสวยงาม ดึงดูดความสนใจ					
ด้านที่ 3: ด้านคุณธรรมและพฤติกรรมการเรียนรู้	1.ได้เรียนรู้หลักธรรมและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน					
	2.เกมช่วยให้เข้าใจความสำคัญของศีล สมาธิ ปัญญา					
	3.มีความร่วมมือกับเพื่อนในการเล่นเกมนำทำภารกิจ					
	4.มีความกล้าแสดงออกและมีส่วนร่วมในการเรียนรู้					
ด้านที่ 4: ด้านความพึงพอใจโดยรวม	1.รู้สึกสนุก เพลิดเพลิน และอยากเรียนอีก					
	2.พอใจกับรูปแบบการสอนผ่านนวัตกรรมนี้					
	3.ต้องการให้ครูจัดกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคต					
รวมคะแนน						
<b>รวมคะแนนทั้งหมด</b>						

**เกณฑ์การแปลผลความพึงพอใจ**

คะแนนเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
4.51 – 5.00	พึงพอใจมากที่สุด
3.51 – 4.50	พึงพอใจมาก
2.51 – 3.50	พึงพอใจปานกลาง
1.51 – 2.50	พึงพอใจน้อย
1.00 – 1.50	พึงพอใจน้อยที่สุด

## ประวัติผู้จัดทำ



ชื่อ นางสาวอรุณพร นามสกุล วรรณมณี ชื่อเล่น นิ่ม

วัน/เดือน/ปีเกิด วันที่ 23 เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2526 อายุ 42 ปี

ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะ ครูชำนาญการพิเศษ

สาระการเรียนรู้ สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม

สังกัด : สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่เขต 1

สถานที่ปฏิบัติงาน : โรงเรียนพุทธนิโคภน ตำบลพระสิงห์ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่

ที่อยู่ปัจจุบัน : เลขที่ 4/2 หมู่ที่ 2 ตำบล ไชยสถาน อำเภอ สารภี จังหวัดเชียงใหม่ 50140

โทรศัพท์ : 094- 4536166

วุฒิการศึกษา : ระดับปริญญาตรี คณะศึกษาศาสตร์ สาขาประถมศึกษา

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



## โรงเรียนพุทธโสภณ

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาเชียงใหม่ เขต 1  
สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ